

# DIBUJANDO HENTAI

APRENDE A DIBUIAR EL ARTE ERÓTICO

+ de 18 años

~~\$20.00~~

prohibida su venta a menores

**\$10.00**



CLASE DE **Color**  
TONOS DE PIEL 1

## DIBUJA ERÓTICO

El Arte del 3-D  
COMIENZA CON ALGO SENCILLO

**DIBUJA CHICAS**

TEN A LAS MUJERES  
MAS SEXY EN TUS CUADERNOS

**TOMO 1**

# OBSERVACIÓN



# PARA MAYORES DE 18 AÑOS

SÓLO PARA MAYORES DE 18 AÑOS





## Directorio Revista

Editor Responsable  
Juan A. Flores Vascosinos

Director  
Carlos Centinel Cumes  
Asistente  
Pablo Zapata Ortiz

Quinto de Asesoría  
Edm Zapata Ortiz  
Tosant  
Pablo Florentino

Diseno  
Fabian Peltzer

Clases de Dibujo  
Sara Diaz  
Jose Luis Belmont  
Tosant

Colaboradores  
Iván Cuatrecasas  
David Montemayor  
Frederico  
Jesus Chacón  
Laura Mitter

Portada  
Tosant Belmont  
Fabian Peltzer (color)

Comisión de Exito  
Guillermo Ruiz Barrios



## Directorio Editorial

Juan A. Flores Vascosinos  
Director General

Claudia Flores V.  
Directora Administrativa

Miguel Angel Ruiz  
Director de Operaciones  
Adriana Villalobos  
Asistente

Verónica Bustamante  
Directora de Circulación



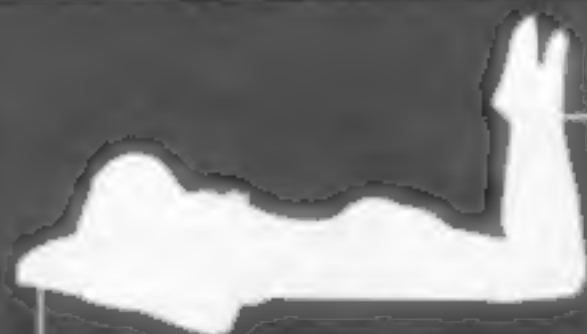
## Servicios

VENTAS DE PUBLICIDAD  
Luz García de León  
1223-0100 ext. 103  
luzg@vanguardiaeditores.com

QUEJAS SIN  
DISTINGUIMIENTO  
México 1223-0100  
ext. 111 y 112

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

SUSCRIPCIONES  
www.suscribeteonline.com  
01-800-266-80-10



Bienvenido seas al exquisito mundo del trazo erótico, querido hentai pervert! Nos da mucho gusto tenerte con nosotros, pues eso significa que el erotismo es una parte importante de tu vida y que ahora quieres dar el siguiente paso: crear a tu propia novia que satisfaga las fantasías de todos aquellos que las vean (yomi, yomi). Sentimos mucho haberte hecho esperar, pero estamos seguros de que ha valido

la pena, esperamos que estés de acuerdo con nosotros. Te recomendamos aplicar lo que aquí te enseñamos a tu estilo, y no copiar solamente los dibujos que presentamos, pues el contenido escrito que te presentamos es tan importante como el gráfico, y lo que vale la pena es que lo lleves a cabo con tus propias manos. Recuerda que un dibujante demuestra su estado de ánimo a través de su trazo, así que diviértete con los placeres de tu cuerpo y tu imaginación y prepárate para ser un Master Hentai.

Dibujando Hentai

cdhentai@vanguardiaeditores.com

## ÍNDICE



DIBUJANDO HENTAI No. 1 Publicación Cuatrimestral Febrero 2008. Es publicada por EDITOPSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #146 Dta. Benito Juárez México D.F. C.P. 06700. CERTIFICADO DE RESERVA DE DERECHO DE TRABAJO SEP/INAH No. 04-2007-00000000-100. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO COPRO-DIF No. 14-02-2007-00000000-100. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO COPRO-DIF No. 14-02-2007-00000000-100. No. 7705 No. IMPI. SEDE DE DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONFINADA UNIÓN DE DIFUNDIDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.G. Guadalupe No. 30 México, D.F. por medio del EXPEDIENTE ENLARGADO FIDELIS EDELMAR, Sergio Rendón 37, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORNEA COPIADORA DE C.V. Sergio Rendón 37 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por PUBLICACIONES OTSM, S.A. DE C.V. No. 34 Calle 9103 C.A. Encarnación Tercera, P.O. Box 100, C.P. 06000 México, D.F. DISTRIBUCIÓN INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. (D.G.) BOULEVARD 87 FRACC. MEX. DISTRIBUIDORA HURTADO, MEX. CP 02010

## Las Bases del Dibujo

**NIHIL EST IN INTELLECTU QUOD PRIUS NON FUERIT IN SENSU**  
(NO HAY NADA EN EL INTELLECTO QUE PRIMERO NO HAYA ESTADO EN LOS SENTIDOS)

Siempre que iniciamos un nuevo curso de dibujo, lo primero que un maestro enseña a su alumno es la anatomía en general, los cánones de proporción, el movimiento, etcétera. Pero en esta ocasión, tomaremos un rumbo algo diferente, pues aun cuando se sobreentiende que conocer la anatomía es básico para el dibujo hentai, hay que comprender otros conceptos que son increíblemente necesarios para el dibujante que comienza en este difícil pero satisfactorio género del dibujo.

### VER Y OBSERVAR NO ES LO MISMO

Nuestros ojos tienen la bendita función de hacernos percibir el mundo en el que vivimos de acuerdo a la cantidad de luz existente, los volúmenes y las texturas de las cosas. Esto lo pueden hacer de dos diferentes maneras.

La primera es restringida, con la única finalidad de percibir datos que nuestro cerebro traduce para ubicarnos en la realidad: percibir si una chica es rubia o morena, si es alta, delgada, de buenas proporciones, si está en un transporte público o una plaza comercial. A esto se le conoce como VER.

La segunda tiene un sentido más amplio y puede traducirse como el modo en que una persona, de manera individual o en conjunto con algún grupo social, entiende las cosas diferenciando lo que define a un objeto por su forma de lo que es más allá de ella. A esto se le conoce como OBSERVAR.

Aquí vemos la diferencia entre VER y OBSERVAR. A la derecha, vemos más y formas poco definidas, a la izquierda se demuestran los resultados de dibujar observando.

# Observación

Por Tozani

Cuando vemos, simplemente captando la superficie, la forma de los objetos, cuando observamos, captamos el porqué de la forma, de acuerdo a los criterios personales.



Entendamos esto un poco mejor: cuando VEMOS a una chica, recibimos los datos que nos ayudan a percibirla como una forma: cuerpo femenino con pechos y caderas afinadas por una cintura breve, el estilo del cabello, los ojos, la boca pequeña o grande, etcétera. Es información que nuestro cerebro traduce en una mujer y que nos ayuda a identificar si es atractiva o no, joven o vieja, alta, baja; es sólo información básica.



Al observar más detenidamente y con paciencia, podemos entender detalles que una simple mirada no nos permite ver: la actitud de la chica, los accesorios que lleva, el tipo de cabello, el tipo de mirada, si sonríe o no, si nos mira detenidamente o nuestra sola presencia le molesta.

Cuando OBSERVAMOS a una chica, se percibe más de lo que simplemente vemos. Podemos entender sus movimientos y una actitud a través de éstos: si es tímida o desinhibida, si está feliz o deprimida, etcétera. Por la ropa que use y los accesorios, podemos identificar si es una chica de familia adinerada o modesta o si pertenece a un grupo cultural determinado por algún género musical (ska, rock, banda) o corriente cultural (dark, hippie); también se puede notar si es una persona que trabaja su físico o si es desaliñada.



Cuando nos llega la primera impresión de una figura, nuestro cerebro centra la atención en puntos que nos hagan ubicarla como una chica: ojos, labios, senos y caderas. Con esto la percibimos e inmediatamente medimos y calculamos proporciones para ver si está de buen ver o si de plano no merece la atención.

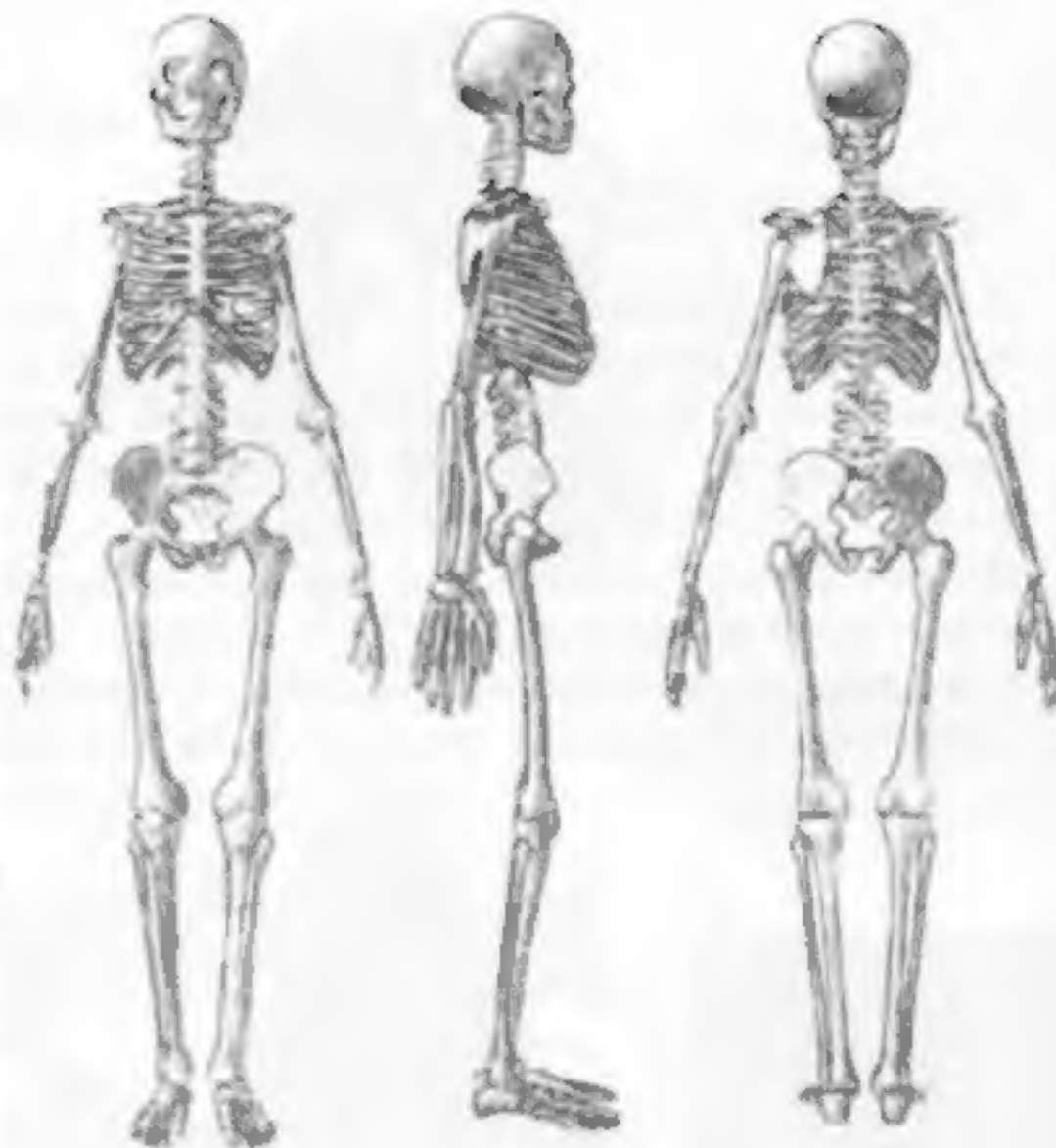




## LA RELACIÓN ENTRE EL ESTUDIO Y LA OBSERVACIÓN

Una vez entendido el concepto, hay que trabajar en relacionar los estudios habituales con la observación. Así entenderemos que el estudio de cierta disciplina es importante, pero que nos resulta inútil por no tener una adecuada manera de relacionarlo con la realidad que nos rodea.

En la anatomía, por ejemplo, tenemos el estudio de los huesos, los músculos y, más a fondo, los órganos genitales, todo aunado a las proporciones y el movimiento. Normalmente en el estudio de los huesos veríamos algo como esto:

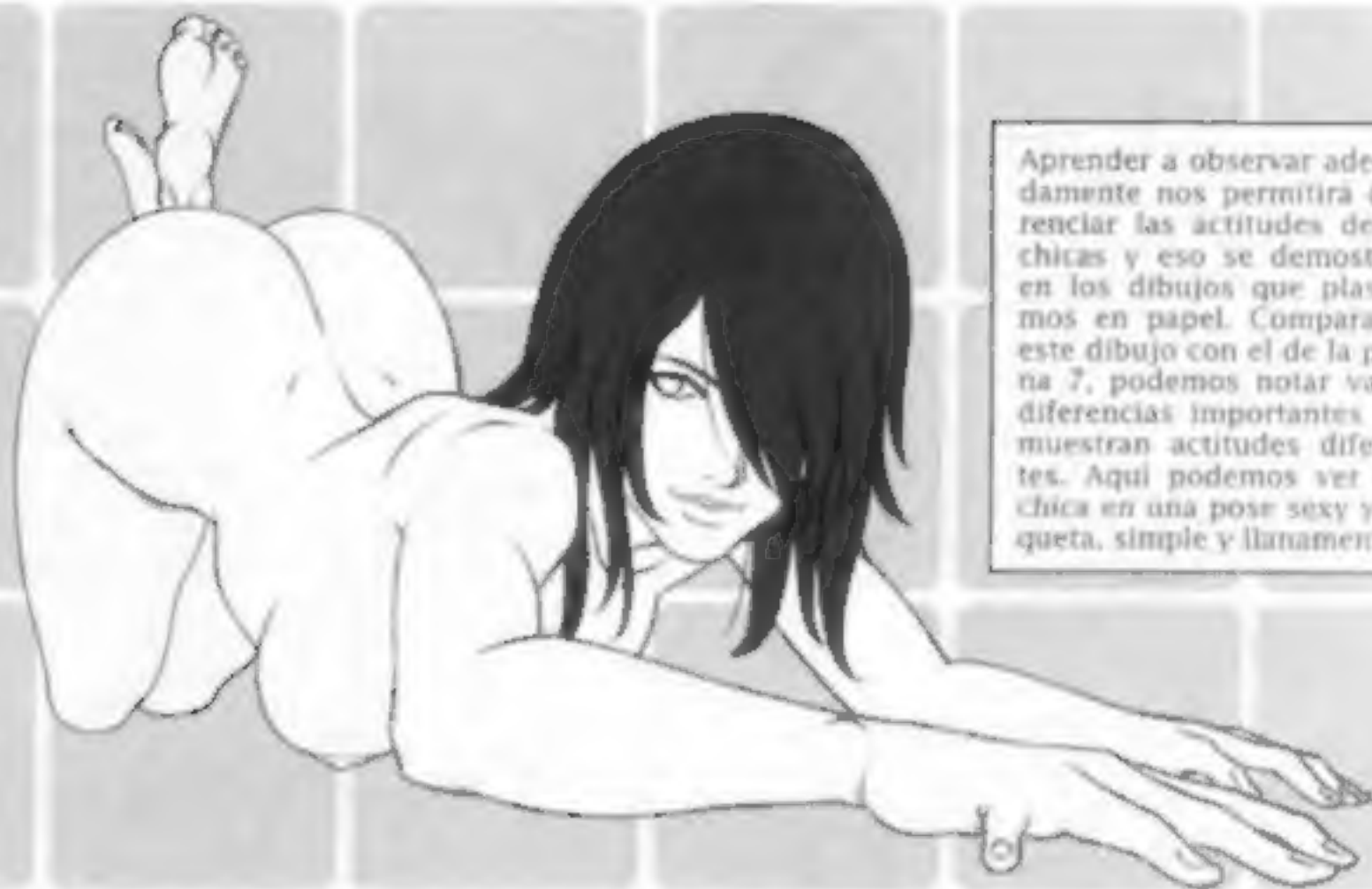


El esqueleto humano visto de frente, de espaldas y de perfil, con todos sus huesos y articulaciones como deben de ser. El esqueleto femenino se diferencia del masculino en que la pelvis es más ancha para permitir el parto el bebé, pero esto no facilita mucho las cosas a los que apenas comenzamos a dibujar. Veamos unos ejemplos donde podamos aplicar un poco mejor la anatomía del esqueleto a los dibujos que nos interesan.



## HUESOS VISIBLES EN EL CUERPO

¿Para qué nos sirve estudiar el esqueleto, si lo que dibujaremos será sólo chicas en poses sexys o teniendo sexo? Conocer adecuadamente el esqueleto nos da puntos de referencia importantes que se notarán mucho al momento de dibujar, y que dotarán de calidad las ilustraciones que realicemos. A la derecha podemos ver un dibujo de una chica, con algunos de los huesos marcados para una adecuada visualización. En la página siguiente, puedes ver con más detalle cuáles son los huesos que son visibles por su forma o por la disposición de los mismos: las clavículas (1), las costillas (2), la articulación del húmero, la rótula y la tibia (3), las falanges en pies y manos (4), la articulación del húmero, el cúbito y el radio (5), la espina iliaca de la pelvis (6) y la articulación de la tibia y el peroné (7).



Aprender a observar adecuadamente nos permitirá diferenciar las actitudes de las chicas y eso se demostrará en los dibujos que plasmemos en papel. Comparando este dibujo con el de la página 7, podemos notar varias diferencias importantes que muestran actitudes diferentes. Aquí podemos ver una chica en una pose sexy y coqueta, simple y llanamente.





También por la espalda son visibles ciertos huesos, aunque son menos: la cresta ilíaca de la pelvis (1), la columna vertebral, de la cual en la parte alta de la espalda pueden notarse las apófisis espinosas de las vértebras cervicales y dorsales (2) y la espina del omóplato (3). Como ya mencionamos, estos huesos son referencias importantes que te ayudarán a dibujar mejor las proporciones.

## EL SISTEMA MUSCULAR

Entendiendo el sistema óseo, el sistema muscular es más sencillo, pues prácticamente se nota a través de la piel (cuando el cuerpo es muy atlético), pero para iniciar con el estudio gráfico de los músculos, primero debemos entender algunas cualidades de los mismos. Los músculos realizan movimientos "antagonistas" u opuestos para mover diferentes huesos, por ejemplo: cuando un flexor se contrae, el extensor se relaja, lo cual hace que, como su nombre lo indica, una extremidad se flexione o se extienda.

Los músculos pronadores giran hacia abajo y atrás, y los supinadores giran hacia arriba y adelante.

Los esfínteres disminuyen y los dilatadores aumentan el tamaño de una cavidad.

Los músculos aductores mueven los huesos hacia el eje central del cuerpo, mientras que los abductores los alejan.

Los músculos elevadores levantan y los depresores bajan los huesos que mueven.







Aquí, por el contrario, vemos una chica que, aun cuando mantiene una posición similar a la de la página 5, tiene detalles que nos indican que es estimulada sexualmente. La expresión del rostro, las piernas y las manos son los principales aspectos que la diferencian de una simple pose sexy. Los más observadores notarán los pezones erectos.



Hay tres tipos de músculos: Liso (visceras), Estriado (músculos) y Cardíaco (corazón), pero para el dibujo hentai nos enfocaremos en los Estriados. En un análisis a consciencia, notaremos que, si bien lo que nuestros ojos ven es la piel de una chica, son los músculos que recubren el cuerpo los que realmente le dan la forma al mismo.

Aquí vemos que la masa muscular está presente en prácticamente todo el cuerpo, salvo excepciones en las que vemos áreas blancas (tendones y/o tejido fibroso conocido como fascial), pero lo que es importante observar al estudiarlo es que entre el músculo y la piel hay una capa de grasa y tejidos que los unen, y en la mujer esa capa es más gruesa en los glúteos, caderas, muslos y pecho. Esto le da la voluptuosidad propia del género femenino que a los hombres nos encanta.

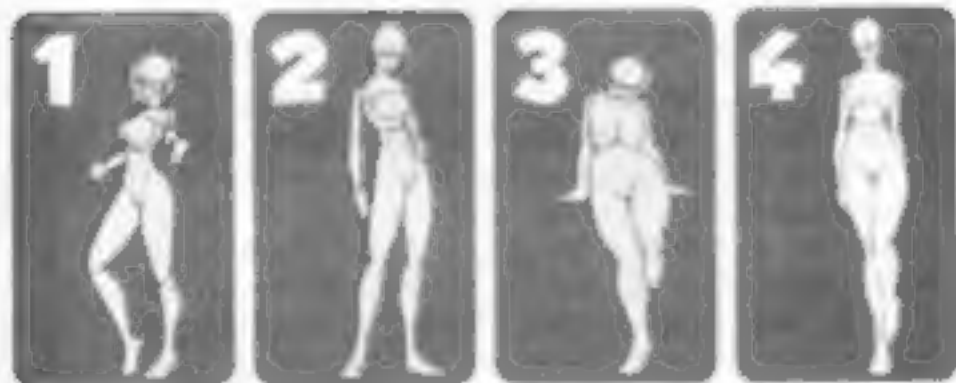


## DIBUJANDO POR INTUICIÓN

Vayamos a aplicaciones más prácticas de la observación. En ocasiones, dibujamos poses porque "hemos visto" que en revistas, en la TV, o en la vida real se ven "más o menos así", pero no porque realmente sea así. Aquí, nuestro sentido de observación entrará en acción, nuestra misión no es sólo ver la forma, sino OBSERVAR la situación en la que esa forma se da.

Observemos por un momento a esta chica. Como sabemos por obviedad que es una mujer y que por tanto tiene dos senos, vagina, cadera amplia y muslos torneados, enfoquemos nuestra observación en detalles que son importantes para que quede un buen dibujo al final.

Aun cuando el resultado final es un dibujo "bonito", el proceso que se llevó a cabo fue por intuición, es decir que no se tomaron en cuenta ciertas condiciones anatómicas, lo que resulta un dibujo atractivo, pero con errores. Observemos de nuevo nuestro dibujo y notemos los pechos muy arriba e ilógicamente redondeados, las manos pequeñas que no tienen una posición coherente y los muslos rectos, sin la redondez que los debería de caracterizar.



Como observadores también debemos estudiar los diferentes tipos de cuerpos que existen. Aunque abordaremos más en este tema en la sección de anatomía, aquí te damos un pequeño tip: una vez conocida la estructura de las diferentes partes del cuerpo, deformamos alargando unas partes y ensanchando otras, así obtendremos chicas bajitas y atléticas (1), altas y delgadas (2), gorditas (3) y de piernas largas (4). Las posibilidades son infinitas.

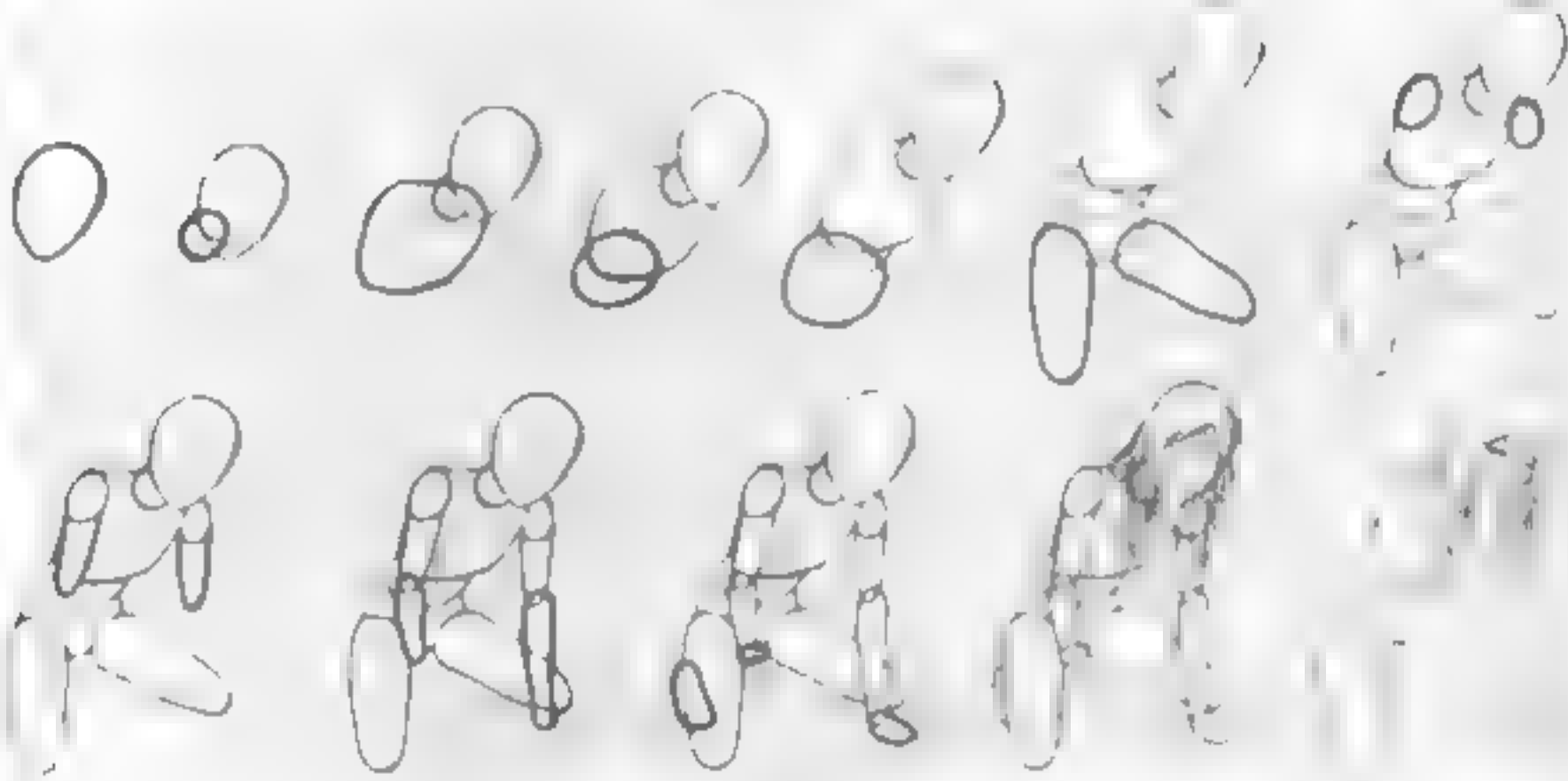
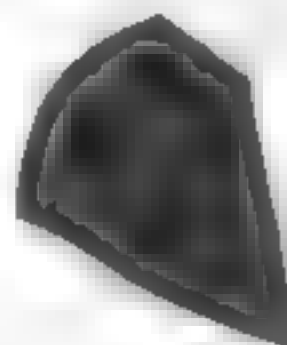
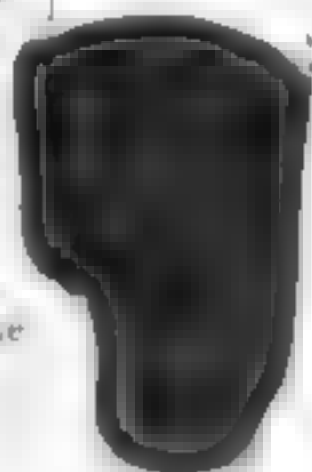


Cuando el dibujo tiene una base anatómica correcta, ya sea por conocimiento general de los huesos o porque nos basemos en alguna imagen fotográfica, el resultado mejorará considerablemente. Aquí podemos ver que teniendo una base ósea adecuada, el resultado final no es sólo un dibujo "bonito", sino anatómicamente correcto. En esta versión no sólo se cuidaron los detalles de la anatomía, sino los detalles en los accesorios. Combinar el estudio de la anatomía femenina con una adecuada observación y una práctica constante es imprescindible para avanzar rápidamente como artista hentai.





A muchos de nosotros se le habido comenzado a nos enseñar que debemos desconfiar de la realidad el hombre mas se me truca pero a su vez me tenia quedarnos con la idea de ciertos realismo y amigos. Esto demuestran tras pasarlo a un sistema de nubes y visualización de las figuras que en un plano por lo tanto se puede decir que las formas tridimensionales se convierten en las mismas. Los datos que el cuerpo realiza. A diferencia que el mundo que le rodea es como un plano, tal como el mundo de la mente. A través de la mente a través de la mente que se presenta a través de la mente. Los datos que el cuerpo realiza a través de la mente. Los datos que el cuerpo realiza a través de la mente. Los datos que el cuerpo realiza a través de la mente.

[illegible]



describiendo a través de la realidad a un mundo que es la targa  
y que se puede y se encuentran y uno con a un tiempo  
basar la forma. Sus sonidos de haberlo por el su  
fuerza y sus presentaciones carvas de un o son tanto  
por el proceso que de ser el trabajo de la obra y su  
coexistencia constante de los mundos por un logrado  
salvador, a esta parte y a los otros y a los otros.

lograr una comprensión adecuada de una literatura, siendo esta a veces una tarea seria, es el primer requisito para el buen lector. Por eso, en primer lugar, nuestro objetivo es enseñar a leer las obras y comprender lo leído, o que nos rodea. Pero además entrenamos al lector para que sea capaz de insertar a las obras a la realidad extra literaria, para que esas obras no van por la vida corriendo solitarias en la noche de los transportes colectivos, como la realidad está esperando a ser descubierta y leída. Aprendan a salirse del campo visual que tienen al servir, todo lo que les rodea, entendiendo a fondo de lo que viven ahí y día a día, en su ambiente, en este mundo, en este mundo que los rodea. Los adecuados de la literatura en bibliotecas o librerías y en las revistas, los setenta y dos, y el resto de sus prácticas.

Para terminar con cada caso de observación  
vamos a analizar la calidad de nuestros  
datos. En este momento veremos un ejemplo de  
que no se debe de hacer al momento de dibujar.  
Supongamos que ya muchas de nuestras  
observaciones han sobrepasado el límite de equi-  
dad de bases de datos. Imagina ahora que  
dibujamos el eje del tiempo en muchos años  
de que hacemos es sacar a nuestros modelos  
de todos y que es el que esas cosas par-  
ticularmente que podemos encontrar en Internet  
en las revistas. Sin embargo, permitamos  
de nos que no solo que lo que es una  
aumentando las cosas en estas imágenes de  
en excelentes. No se puede tener las mejores  
cosas.

Al leer estos artículos he pensado en la saciedad de Internet que de vez en cuando vomita la información por todos lados, sin que sus expresiones cojan a todos. Pero, ¿qué pasa con la observación? ¿Estamos obviando la importancia de observar cosas nuevas, cosas que muestran la vida y la creatividad, hay que observar detenidamente, es todo eso y a menudo tratan de enseñarnos cosas pesadas determinadas, tú eres bien conocido y reconocido pero eso no te lo defendes, tú eres profesor y te mas alla de eso, y a veces y descubrir la verdad, la naturaleza de todo el teatro formado.



Como vimos, a guerra não foi uma  
questão de interesses econômicos. Os  
interesses que estavam por trás  
da guerra brasileira não foram  
interesses econômicos, mas  
interesses políticos. A guerra  
foi uma guerra política, uma  
guerra de interesses políticos.  
A guerra foi uma guerra de  
interesses políticos, uma guerra  
de interesses políticos.





## DEMUÉSTRANOS QUÉ TAN BUENO ERES

Si te gusta dibujar hentai y quieres saber qué nivel tienes, manda tus dibujos y te lo haremos saber. En esta sección revisaremos los trabajos de ustedes, lectores, y corregiremos errores específicos de anatomía, composición, perspectiva y/o técnica de representación. Solo manda el trabajo que quieras, para que nuestros expertos lo revisen, a cualquier de las siguientes direcciones:

**Revista Dibujando Hentai**  
Salvador Díaz Mirón No. 156  
Col. Santa María la Ribera  
Del Cuauhtémoc C.P. 06400  
México D.F.  
[dbhentai@vanguardiaeditores.com](mailto:dbhentai@vanguardiaeditores.com)

Nuestro equipo trabajará para darte los consejos adecuados para mejorar tu técnica. No olvides mandar con tus dibujos todos tus datos, incluyendo nombre, teléfono, correo electrónico o alguna manera de localizarte, pues si tu trabajo es muy bueno, nos comunicaremos contigo para que formes parte del equipo creativo de nuestro grupo editorial Vanguardia Editores. Así que ¡A dibujar! Esperamos tu material, y recuerda que vale la pena crear si no hay un público que pueda apreciar tu trabajo.

mandas tus dibujos vía e-mail, debes de cumplir estos requisitos:

- Formato: jpg de alta calidad
- Resolución: 72 dpi
- Tamaño máximo: 2000x1500px
- No a color en RGB
- No en formato de archivo



# Revisión de portafolios

Sin duda, nacemos con ojos para ver. En el caso de un artista, para observar (y la mirada de un artista es tan importante como sus lápices y pinceles). Sin embargo, cuando se trata de observar a las chicas, hay que aclarar algunos detalles.

Hola, muchachos, ¿listos para una pequeña y cruel lección sobre la realidad? Eso espero, porque (y la mento desilusionarlos) a vida no es exactamente como esas historias que ven

Vamos a hablar sobre algo que seguramente ya habrán considerado la observación del objeto de su arte. Específicamente las muchachas

bueno, me van a salir con que son artistas y necesitan sus ojos tanto como sus lápices y pinceles ¿verdad? Bien, les creen, pero me gustaba aclarar les algunos detalles

Es mentira que a las mujeres no nos gusta que nos vean. ¡Nos encanta! ¿Por qué creen, si no, que al menos nos pasamos horas frente al espejo? ¿Y por qué las minifaldas y los escotes pronunciados que a veces nos ponemos? No, no queremos provocar a nadie, no estamos buscándonos problemas simplemente una acción tan sencilla como darnos una mano de gato o ponernos ropa coqueta nos hace sentir mejor

Ahora, ¿qué es lo que no nos gusta? Que se nos mire como si fuéramos un objeto. Objeto de deseo, objeto de placer, objeto de adorno, objeto de admiración; aquí la palabra ofensiva clave es "objeto", queridos míos. A un objeto se le puede examinar de arriba a abajo sin que se sienta presionado

se le puede dar la vuelta y tocar, pero ¡Ojo! Las mujeres no somos cosas. Tenemos sentimientos. Hay mucho más en nosotras que lo que se puede ver y no estoy hablando de debajo de nuestra ropa

Una pena, pero las mujeres vivimos tan atacadas por los medios de comunicación y la imagen que

proyectan de nosotras que una mirada, en especial si insistente, significa para nosotras dos cosas que nos están recordando o que quieren algo más. En automático nos ponemos tensas. Hasta la chica más guapa beneños de inseguridad. A diferencia de las revistas, las películas y la televisión, en la vida real no hay los retoques con Photoshop, y el maquillaje corporal se ve ridículo, además de que muestra la ropa

Ya que de inseguridad habíamos, la sociedad en la que vivimos nos ha hecho tan vulnerables que hemos aprendido a fuerza de repeticiones, que entre vistazo prolongado y aliso sexual hay segundos de distancia (sí, lo sé, es un poco hasta un simple roce es alisar mis hombros aunque no me toquen las manos y el hecho ocurre por accidente")

Entonces, me preguntan ustedes, ¿cómo se puede salvar? Con discreción por supuesto, pero y sin que nadie se sienta mal. El truco es de propias reglas, no es para poder contemplar a sus chicas ni lo intentar, ya que ya nos lo habremos de merita. A menos que lo que quieren es hacer furor a su modelo o hacerse ilusiones de poder algo bastante bobo, por cierto, mantengan la boca cerrada. No se les ocurra tocar a ustedes, mis amigos, o que se les vea el dedo con el papel de patino en una película de concha chafa, y no me pregunten cómo voy a pagar

En conclusión mis amigos, terrible, y más para un artista que a la vista común, pero las mujeres como objetos y ya. No me creen? Imagínense si invirtieran los papeles, y los observados recordados "te ve lados" fueran SIEMPRE ustedes, los muchachos. De seguro los primeros días estarían felices y pavoneándose con ellos ante tanta admiración pero más adelante, cuando se dieran cuenta de que nadie les da más valor que un fufu pollo rostizado (es decir, CAME), les cambiarían las cosas



El contenido de esta revista es solo informativo.

Si usted tiene alguna duda o comentario, puede contactarnos a través de nuestro correo electrónico: [info@revistaquindimora.com](mailto:info@revistaquindimora.com)

# MIRADAS... ¿QUE MATAN?



**GINIA**  
DARK ROSE

Esta belleza es una peleadora callejera del juego Beat Down: Fists of Vengeance de CAPCOM. Es ruda, sexy es fuerte y sabe usar los cuchillos. Como buena asesina acabará contigo en un minuto, aunque ¿qué tan malo será morir con el cuello roto teniendo esos torneados muslos alrededor de tu cuello por unos segundos?

**BEAT**  
FISTS OF VENGEANCE  
**DOWN**




¿Te gusta dibujar fanart hentai de las chicas de los videojuegos? Aquí te daremos la oportunidad de mostrar tus habilidades al mundo. En cada número publicaremos a una chica famosa de algún videojuego y seleccionaremos el mejor fanart que nos haya llegado de ella. El tiempo es por 1 y el premio es alto, así que afina tus lápices y mándalo antes posible al trabajo a la dirección de [comentarios@guardiaeditoras.com](mailto:comentarios@guardiaeditoras.com). Solo los mejores serán los publicados.




**SIGUENTE NUMERO**  
RACHEA de la Serie A y no Garden


Chicas de tu **CONSOLA**ción



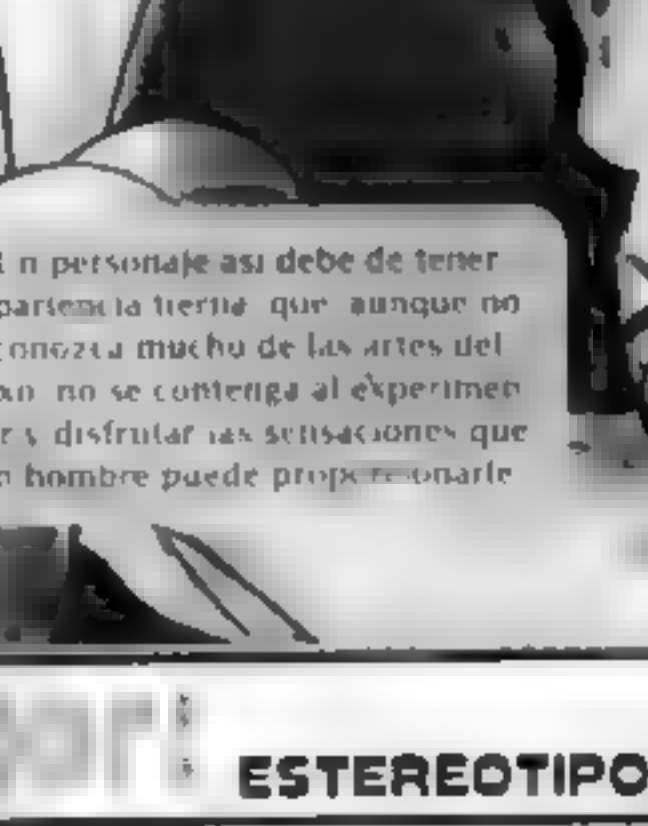
En el cómic, la chica inocente es aquella muercita de ensueño que ya es mayor de edad, pero que conserva la inocencia de la juventud.



Inexperta y con grandes anhelos de experimentar y descubrir las sensaciones que su cuerpo puede darle es la chica perfecta para recibir lecciones eróticas de un hombre avisado por enseñar lo que sabe.



Hádele mostrarle todas y cada una de sus zonas erógenas hasta entender las mil y una formas de estimular el miembro de un hombre. La realmente exquisita darle todo el placer que necesita a un personaje de este tipo.



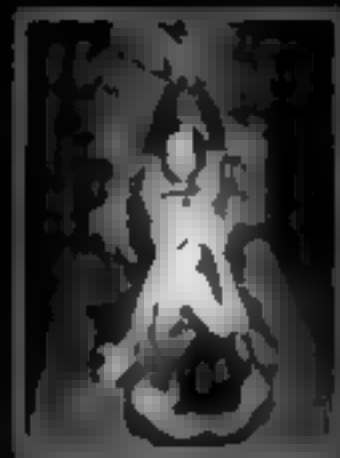
Un personaje así debe de tener apariencia tierna que aunque no conozca mucho de las artes del sexo, no se contenga al experimentar y disfrutar las sensaciones que un hombre puede proporcionarle.



La versión más reciente de Power 2D sin embargo, aquí hemos trabajado en la 1.5 por ser de la más sencilla y compatible a nivel mundial.

EXISTEN MUCHAS MANERAS DE PLASMAR ARTE ERÓTICO, ALGUNAS SON MÁS TRADICIONALES, OTRAS MUY VANGUARDISTAS, PERO A FINAL DE CUENTA TODAS SON MANERAS DE PRACTICARSE. ENTRE LAS VANGUARDISTAS, LA QUE HA TENIDO MÁS ÉXITO Y MÁS ACEPTACIÓN, DESDE QUE ENTRAMOS A LA ERA DIGITAL, ES LA DE USAR PROGRAMAS 3D PARA CREAR AMBIENTES GENERALES E ILUSTRACIONES COMPLETAS. AQUÍ EMPLEAMOS NUESTRAS ENERGÍAS EN REALIZAR FORMAS VIRTUALES QUE PUEDAN DAR VIDA A LAS FANTASÍAS E IDEAS DE CADA CREATIVO, EN ESTE CASO RELACIONADAS CON LOS GUSTOS ERÓTICOS DE UNA PERSONA O GRUPO."

ARTISTAS DE TUBO Y CABLE



Por el tipo tan amigable de interfaces que poseen, lo cual nos deja experimentar casi de inmediato, Power 2D ha vuelto de las herramientas desconocidas en este rubro, ya que además de una gran compatibilidad con otros programas de 3D (Cinema, Vuesi, Maya, etcétera), existe una gran comunidad de usuarios que construyen constantemente todo tipo de figuras y escenarios que pueden ser usados por cualquier persona de manera gratuita. Esto genera un catálogo constantemente actualizado de objetos extras que se pueden agregar a nuestras librerías personalizadas para ser incluidos en alguna ilustración.

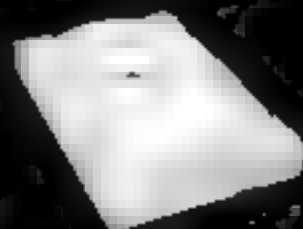
En estos días en que todo artista debe incursionar en diferentes técnicas para crear lo que su mente le dicte, es una realidad que el 3D es siempre una tentación desafortunadamente muy lejána para algunos, desde las razones con las que se debe de partir para poderlo trabajar sin embargo, otra gran cantidad de creativos se dedica exhaustivamente a pulir sus habilidades en el rubro, y basta simplemente con dar un paseo por Internet para descubrir la enorme cantidad de comunidades dedicadas a exponer los trabajos de todos estos autores. Así vamos todo tipo de ideas y estilos en las creaciones, desde las que son muy realistas hasta aquellas que deciden hacer algo con una estética mucho más encaminada al estilo anime o manga, pasando por las grotescas y las de corte infantil.

**DISCO DURO**  
230 GIGABYTES  
40 MB

**PROCESADOR**  
3.2 GIGAHERTZ  
1 GHz

**MEMORIA**  
1 GIGABYTE  
512 MB

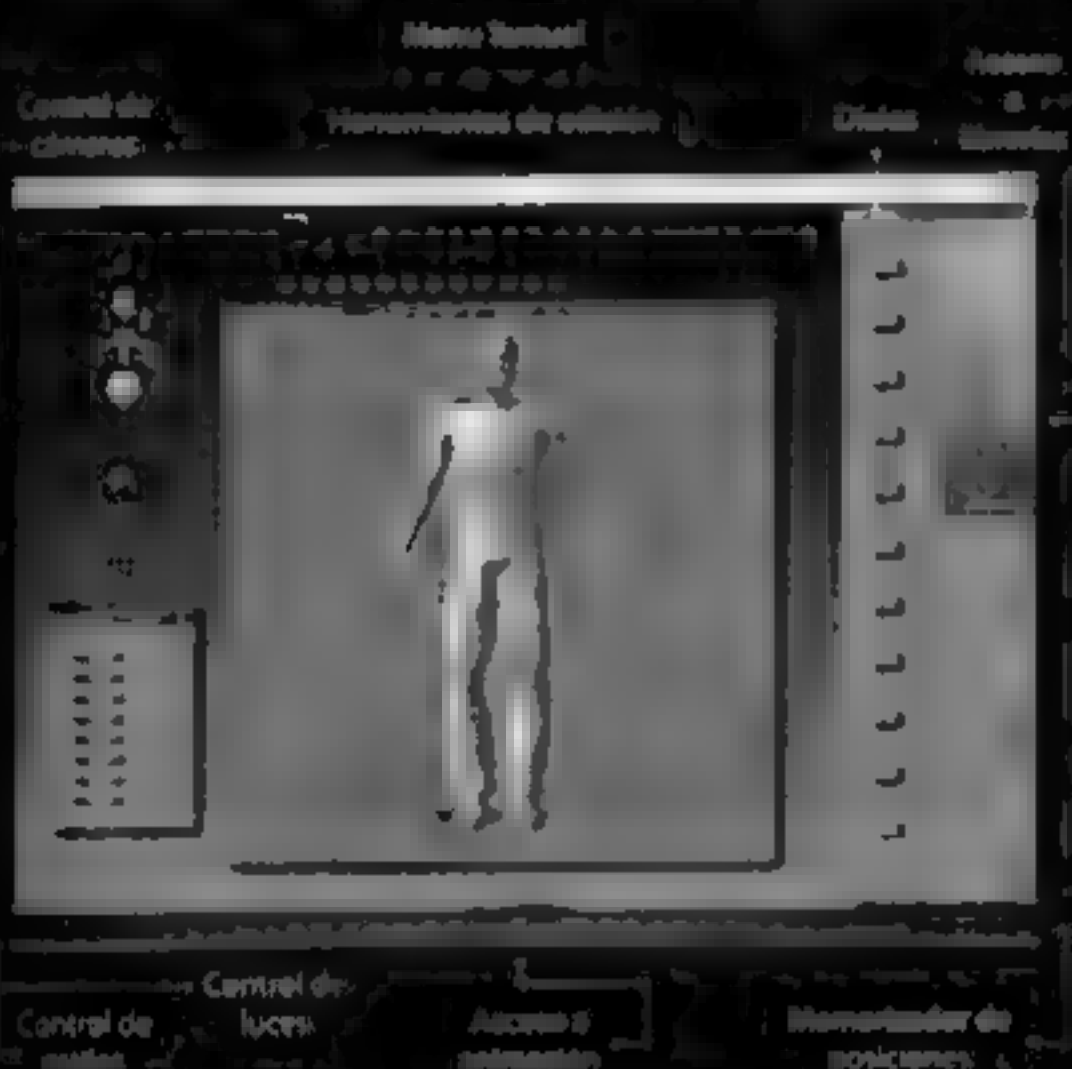
**MONITOR**  
19" A 1600 X 1200  
20" A 2048 X 1536



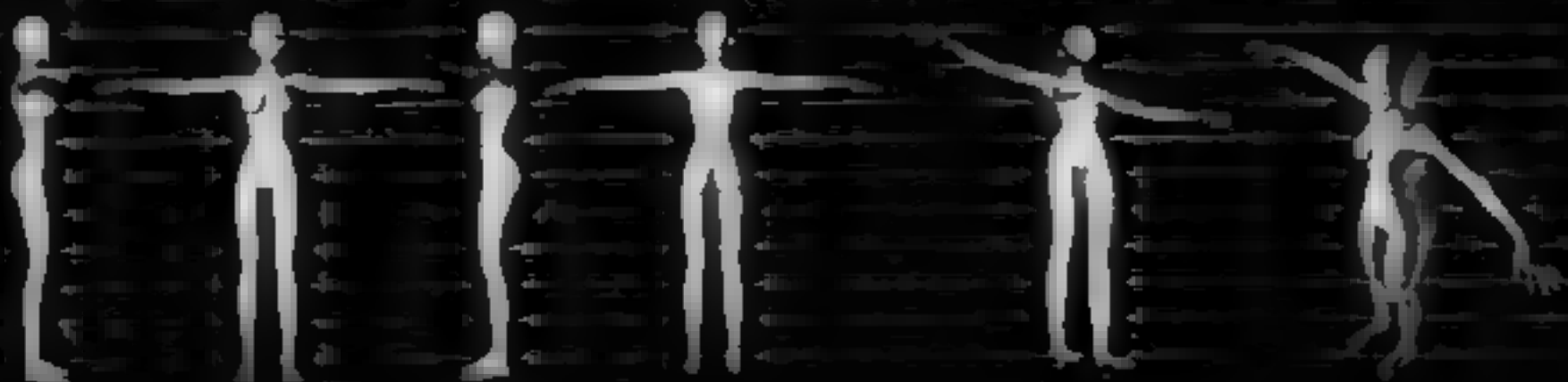
Aquí se muestra la configuración de hardware recomendada para el uso de Power 2D. La configuración mínima necesaria para poder ejecutar el programa es de 1 GHz de procesador, 1 GB de memoria RAM y un disco duro de 230 GB. Se recomienda un monitor de 19 pulgadas o mayor para una mejor experiencia visual.

## Tres dimensiones de Erotismo

Al hacer clic por primera vez al programa, se encuentran con algo como esta. Véase las partes de la ventana principal, para tener trabajando sobre la misma la disposición de cada elemento.



En el espacio de objeto, puedes ver una muestra de la diferencia que hay entre un modelo que se "renderiza" sin ninguna modificación, con el mismo modelo al que se le han aplicado tintas, props, efectos de luz, mapa, etcétera. No te desesperes, pues poco a poco vamos viendo cada detalle para poder lograr una ilustración como la de la derecha.



Antes que cualquier otra cosa suceda, vamos a darte una guía de cómo se deben instalar en el programa Poner las figuras y entidades que puedes descargar de Internet o comprar en algunas tiendas.

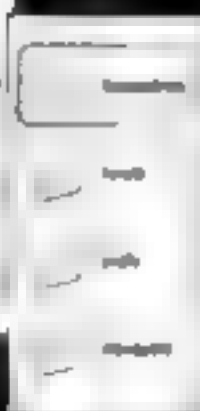
El manejo de carpetas es algo que puede en un principio parecer un poco tedioso, sin embargo, te aseguramos que en Internetamente así, ya que de esto depende el correcto funcionamiento del programa, pues muchas veces se pueden tener modelos, poses u objetos específicos, pero si no sabes con exactitud dónde colocarlos es imposible hacer algo con ellos. La estructura que por lo general sigue el árbol de folders se encuentra en esta manera y se localiza casi siempre en C:\Archivos de Programa\Curious Labs\Poner 3D Runtime.

Son cuatro las carpetas que aquí nos interesan, ya que ahí se alojarán nuestros archivos nuevos.

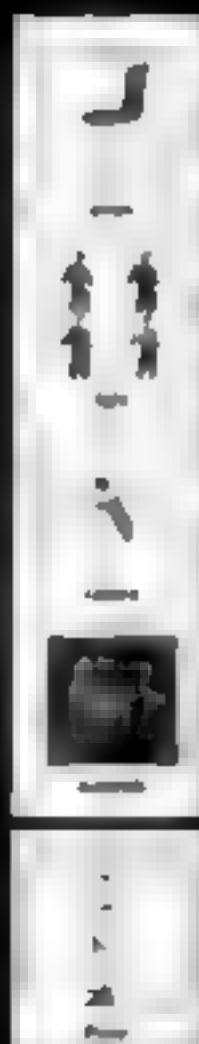


**Textures:** aquí se guardan todas las imágenes en formatos JPG, BMP o otras, con las cuales se crean los modelos y los mapas de relieve.

**Mapas de relieve:** estos son independientes respectivamente trabajados para dar efectos relacionados con la forma de relieve, aunque se pueden crear otros nuevos.



**Geometries:** este es el árbol donde se hace de la figura 3D, hay que ser muy cuidadosos con las distancias de cada cuerpo, para el el, el programa simplemente se lo encuentra. Recuerda la estructura de la carpeta es así.



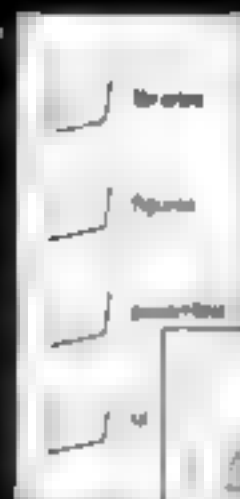
**Pose:** para simplemente cualquiera de nuestras acciones, prácticamente hay cualquier cosa. Son muy buenos y de fácil manejo. Solo necesitan pose.

**Light:** para pose de las iluminación, especialmente estas cosas Pose o figuras tienen algunas propiedades. Entenderán así.

**Camera:** tipo de cámara y lente. Aunque probablemente terminará usando la cámara para el cuerpo de pose.

**Materials:** muy buenas materiales aplicadas al entorno de trabajo virtual.

**Finalmente tenemos Pose** que tiene la particularidad de dividirse en dos formas. Una de ellas que es la más básica, se refiere a las poses corporales colocando los datos de Transform que mueven a la figura sus articulaciones. Entenderán así.



**Librerías:** por último es la carpeta con más acciones de texto, y donde están las entidades con las cuales trabajaremos directamente dentro del programa.



**Character figures:** tiene las acciones de muchos tipos para crear otros, como, efectos. Solo archivos entran así.

**Pose:** acciones profundas que crean modelos y otros cosas que poseen y actúan. Solo necesitan así.

**Video figures y tipo de cámara:** tipo de cámara o nada le ayuda una mejor cámara. Solo necesitan así.

**Material:** el mismo caso que como un foto. Aunque las cosas quedadas se pueden usar en todo modelo, tienen el movimiento de nuevas cosas. Entenderán así.

La otra, a la que llamaremos Mac Pose, tiene la capacidad de aplicar diferentes texturas, colores, efectos, sonidos y acciones a nuestros modelos, pero básicamente únicamente sobre una cierta variable o figura.

Puede en los clones a la derecha, ambos son exactamente iguales. Pero al aplicar las Mac Poses a un personaje de otro otro elemento apropiado, se consigue un cambio visual muy notable.

De qué manera se usa para darle una forma especial a un objeto tan este caso un cuerpo usando las Mapas que puede hacer.

Si no se tienen todos estos, simplemente no hay un cambio. Vamos otros acciones una descarga gratuita de no figuras o productos, pero que las personas se olviden, pero si quieres el resto del programa necesitas comprarlo.



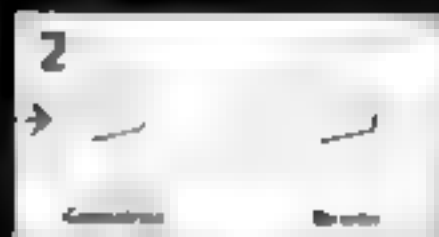
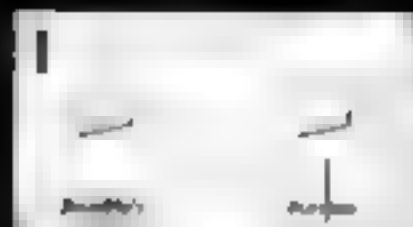


Una vez que extraigas los archivos que quieras instalar, nos vamos a dar cuenta de cómo tiene la misma estructura usada en el programa que te hemos explicado ya. Siguiendo el mismo orden, vamos a colocar los archivos. ¡Fíjate bien en este ejemplo.

Nuestro archivo ya descomprimido, nos da:

En la carpeta C:\Archivos de Programador\CorneilLaboPacer 5 te damos siempre instalado el programa! vamos a instalar la carpeta Runtime.

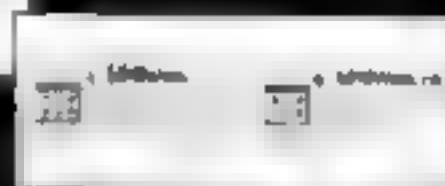
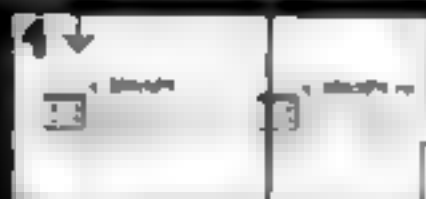
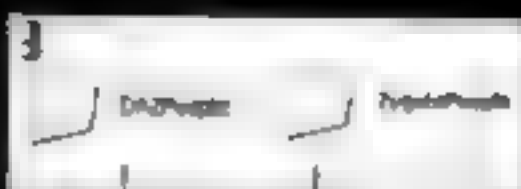
Es un muy importante de recordar el nombre de los carpetas en Runtime y geometries.



En Runtime, creamos una carpeta de Geometries como Librerías.

En Runtime lo que buscamos instalar son archivos objetos para figura, por lo que nos concentramos en Geometries. Ahí se debe instalar DAZPeople y Zygote People.

En Runtime y Zygote, se deben instalar en DAZPeople: DAZPeople y ZygotePeople.



¿Por qué? Porque las carpetas se dicen exactamente donde debes colocar archivos para hacer una prueba más fácil, si tienes un archivo ya sabes para qué función es.

Puede pasar que al descomprimir un archivo, no aparezca el archivo en carpetas. En ese caso, recuerda la estructura que tenga dentro su instalación. Si es así, instala que esté dentro del folder. Ejemplo: una carpeta de 32 en 32 y en 32 en 32.





Muchas veces en revistas de este tipo, como nuestra hermana *Elmujer*, o en libros o en tutoriales en Internet hemos visto el proceso para colorear un dibujo o una ilustración pero... ¿qué hay sobre obtener los tonos piel adecuados? ¿bien hay maneras fáciles intuitivas como arañar la piel para obtener los colores, la verdad es labor de cada creativo es experimentar las paletas de colores que más le satisfagan. Aquí te damos una pequeña ayuda en el resto de la tarea dependerá de ti de tus gustos y de tus habilidades. En la parte de abajo del dibujo encontrarás los tonos digitales que utilizamos para crear esta piel de tono amarillento. Puedes colocar los valores de tonos en el menú de magenta y si no que te damos o bien como la clave en el menú de color de Photoshop para obtenerlo. Claro que siempre es a ti el valioso recurso de obtener los colores de alguna foto pero eso no en tu mano.



TONOS BRILLOS

TONO BASE

TONOS SOMBRAS

4436

625

1477

1484

1437

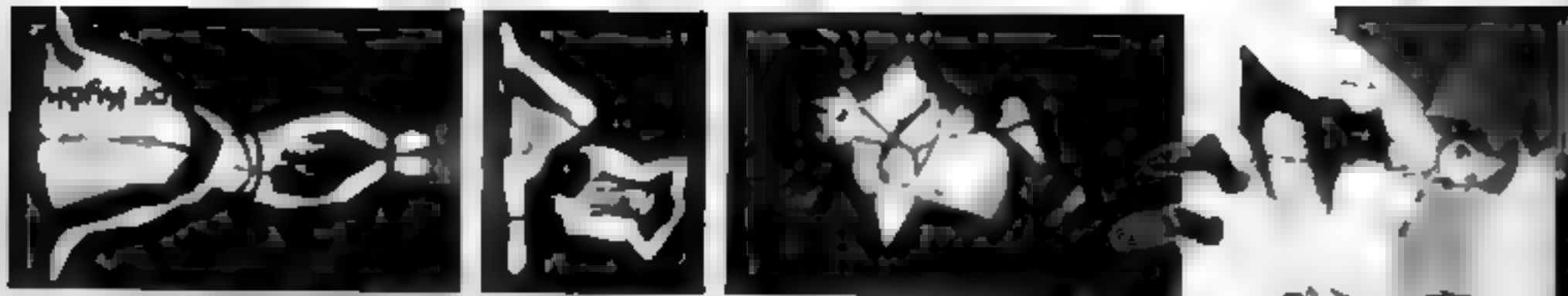


# Tonos de Piel Amarilla

# 水木暮 与独立の文化

Ser independiente es una Actitud

PATROCINADO POR  
LA REVISTA:  
**HENTAI**  
BÚSCALA SUBSECUENTEMENTE  
EN TU PUESTO DE REVISTAS





Hacer cómic es una disciplina bastante más complicada de lo que normalmente se cree. No sólo se debe de tener una excelente calidad en dibujo, con toda lo que esto conlleva (conocimientos de anatomía, movimiento, perspectiva, expresión corporal y facial, etcétera.), sino que además se debe de saber contar una historia, utilizando los recursos de narrativa gráfica y arte secuencial que dispongamos. Pero no es nuestra intención asustarlos; por el contrario, se trata de que en esta sección vayamos aprendiendo poco a poco todo lo que se necesita para lograr ser un maestro en el arte del manga hentai. Lápices a la obra.



Tipos del estudio del manga

Hay ciertos tipos de personajes que se pueden encontrar en los cómics. Los personajes vendrán en las siguientes páginas. Pero lo primero que del tipo de personajes que se pueden encontrar en los cómics es que se pueden encontrar en los cómics. Los personajes vendrán en las siguientes páginas. Pero lo primero que del tipo de personajes que se pueden encontrar en los cómics es que se pueden encontrar en los cómics.

pasando por el punto de vista de los personajes. Pero lo primero que del tipo de personajes que se pueden encontrar en los cómics es que se pueden encontrar en los cómics. Los personajes vendrán en las siguientes páginas. Pero lo primero que del tipo de personajes que se pueden encontrar en los cómics es que se pueden encontrar en los cómics.

Los personajes vendrán en las siguientes páginas. Pero lo primero que del tipo de personajes que se pueden encontrar en los cómics es que se pueden encontrar en los cómics. Los personajes vendrán en las siguientes páginas. Pero lo primero que del tipo de personajes que se pueden encontrar en los cómics es que se pueden encontrar en los cómics.

Per la prima volta, il nostro paese  
potrebbe essere considerato  
una delle nazioni più avanzate  
che il mondo ha mai conosciuto.  
Non solo per la sua economia,  
ma anche per la sua cultura e  
per la sua storia. In questi  
anni, il nostro paese ha fatto  
grandi passi avanti in molti  
campi, e questo ci rende orgogliosi.

Il nostro paese ha una lunga  
tradizione di libertà e di  
democrazia. E questa tradizione  
ci ha permesso di raggiungere  
un alto livello di sviluppo  
economico e sociale. E questo  
ci rende orgogliosi.

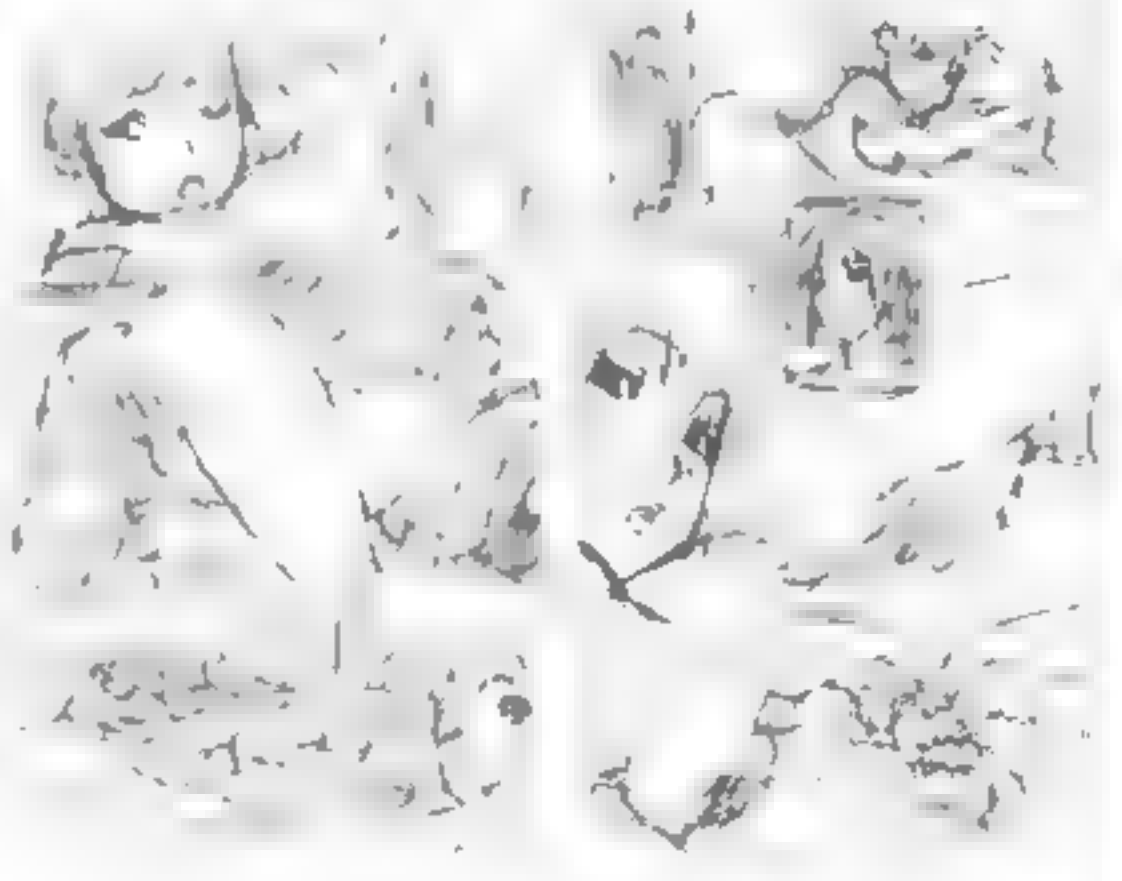
Il nostro paese ha una grande  
potenza militare. E questa  
potenza ci ha permesso di  
difendere la nostra libertà e  
la nostra democrazia. E questo  
ci rende orgogliosi.

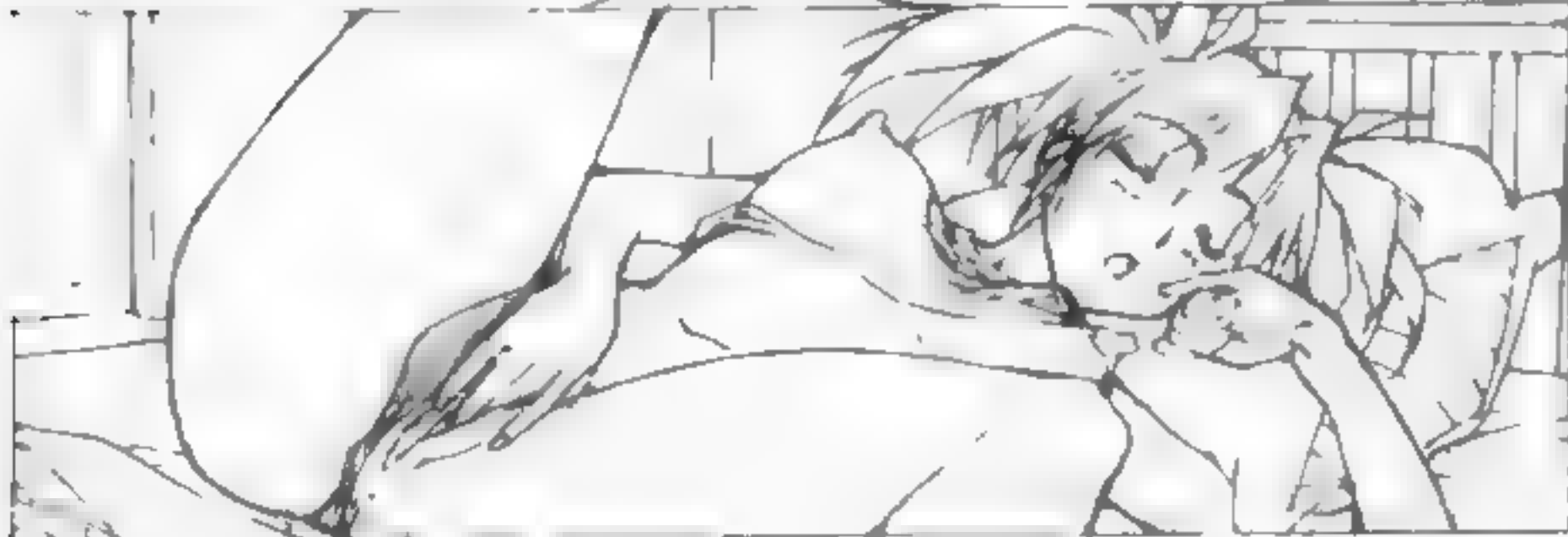
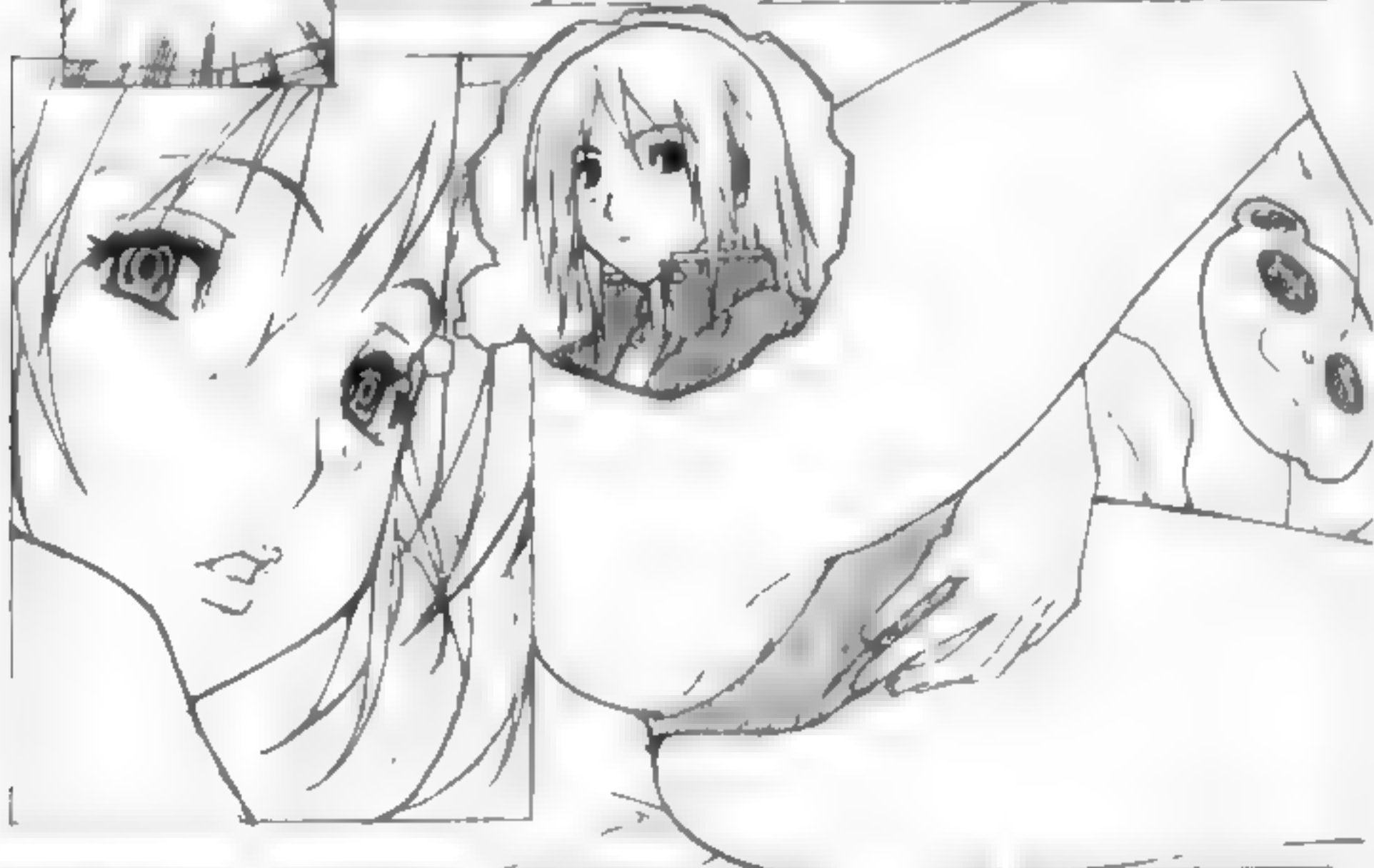
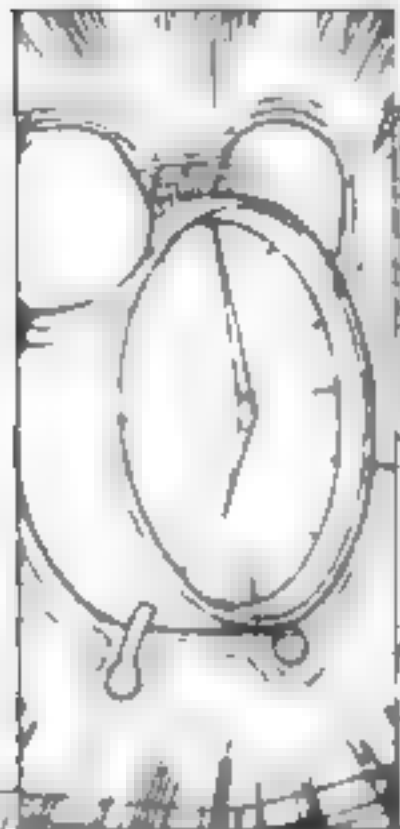
Il nostro paese ha una grande  
potenza culturale. E questa  
potenza ci ha permesso di  
diffondere la nostra cultura e  
la nostra democrazia. E questo  
ci rende orgogliosi.

Il nostro paese ha una grande  
potenza scientifica. E questa  
potenza ci ha permesso di  
fare grandi scoperte e di  
sviluppare nuove tecnologie. E  
questo ci rende orgogliosi.

Il nostro paese ha una grande  
potenza politica. E questa  
potenza ci ha permesso di  
difendere la nostra libertà e  
la nostra democrazia. E questo  
ci rende orgogliosi.

Il nostro paese ha una grande  
potenza economica. E questa  
potenza ci ha permesso di  
sviluppare la nostra economia e  
la nostra democrazia. E questo  
ci rende orgogliosi.









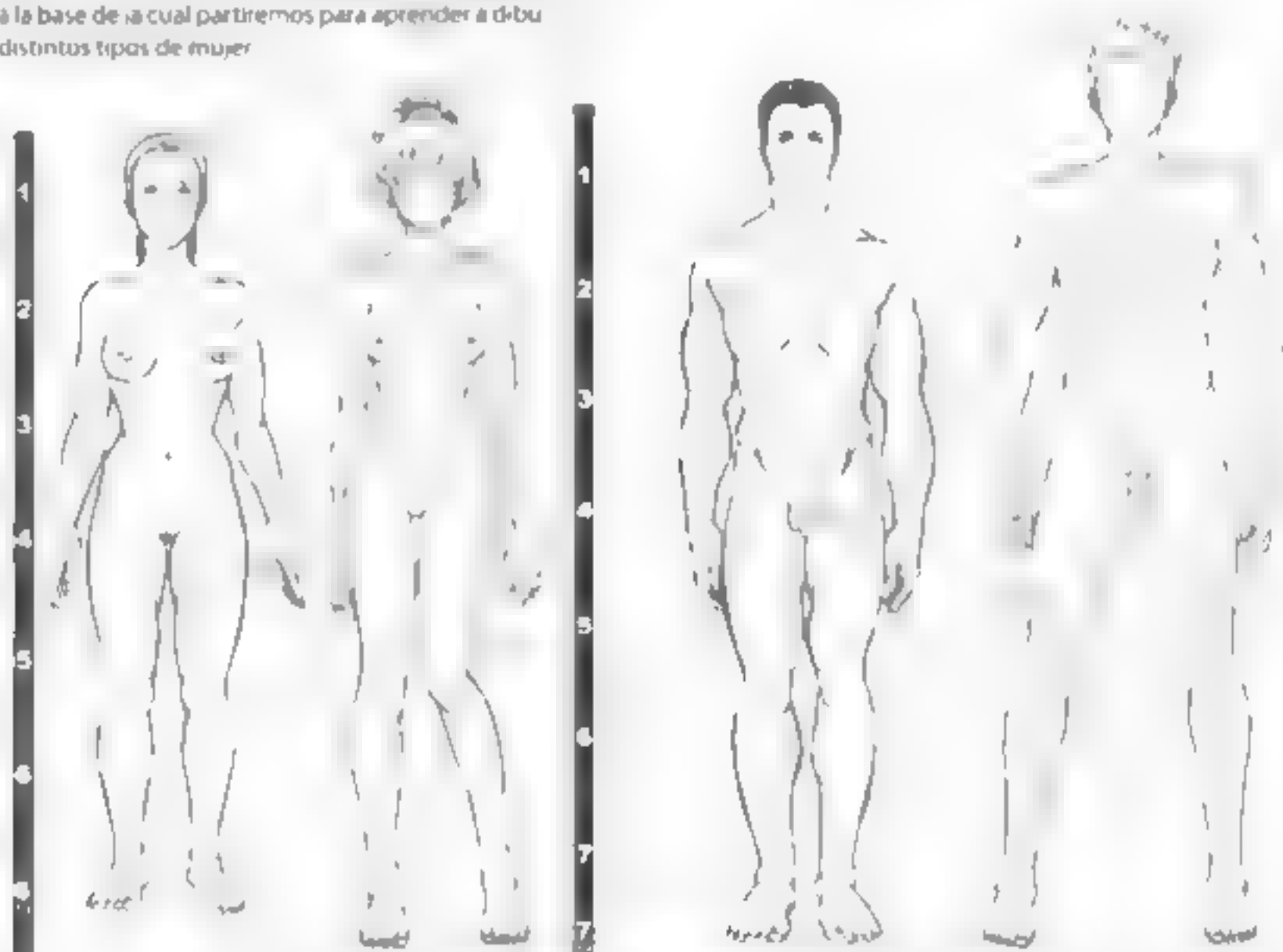
La observación es una gran herramienta que se puede utilizar para explorar un recurso valioso, muchas veces olvidado en el hentai: los distintos tipos de cuerpos, compleciones y constituciones de nuestros personajes femeninos. ¿Quién no ha fantaseado con su vecina, con su compañera de universidad o con aquella desconocida de hermosa figura que camina por la calle? Estos son ejemplos de chicas de la vida cotidiana, pero también podríamos fantasear con diferentes tipos de musas del sexo.



El hentai es un género de fantasía, y no por eso nos referimos a historias de espadas y brujería, sino que se alimenta de nuestros sueños y deseos (sexuales, obviamente). Dibujar siempre playmates o top models puede ser lindo, pero es aburrido y alejado de la realidad. Una mujer no tiene que ser alta, rubia y de senos grandes para ser bella. Recordemos que la naturaleza es hermosa por su variedad, y las chicas —las criaturas más bellas de la creación— vienen en distintos tipos, formas y tamaños. Antes de esbozar el cuerpo femenino, debemos conocerlo bien en su forma estándar. Aquí tenemos un ejemplo de mujer de proporciones normales: estatura media, rasgos típicos, no muy delgada, pero tampoco voluptuosa. Chicas como esta difícilmente protagonizarán una historia hentai, es demasiado "normal" y no llama la atención. Sin embargo será la base de la cual partiremos para aprender a dibujar distintos tipos de mujer.

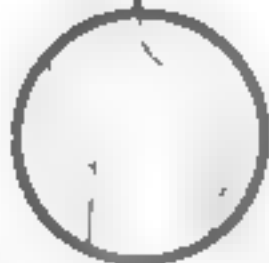
Junto a ella tenemos a una figura más alta que la normal, con una proporción diferente, de senos más grandes, piernas más largas, etc. Recordemos que las diferencias físicas de la mujer es algo que nos atrae, y que es una de las cosas que más nos gustan. Los hombres tenemos más estrechos y más delgados, pero también tenemos un mayor tamaño de senos, piernas más largas, etc. En general todas las cosas son más exageradas. Al lado de cada uno de estos tipos tenemos una comparación con su versión masculina, para que podamos ver la diferencia.

A partir de este ejemplo, vamos a ir variando las proporciones, para crear distintos tipos de cuerpos femeninos, que nos ayuden a dibujar mejor.



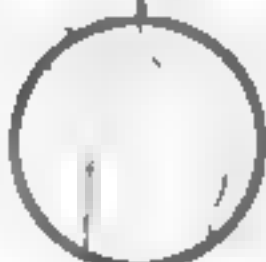


**Ideal**



**DELGADA**

Una chica que es delgada no debe de ser muy atractiva. Su atractivo se debe a la curvatura de sus formas como sus adonitas estrechas. Reserva que es ser es no tienen que ser grandes para ser bonitas. Su estructura es la de los brazos y levantaditos, sea es como el tamaño y la forma de los pezones marcar la diferencia en un personaje y otro en el mundo. Frase como nuestro ejemplo es de pezones muy pequeños comparados con la chica ideal.



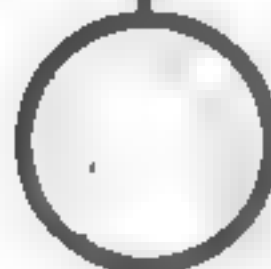
**DELGADA**



**IDEAL**

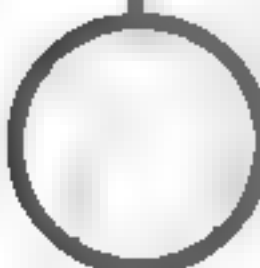
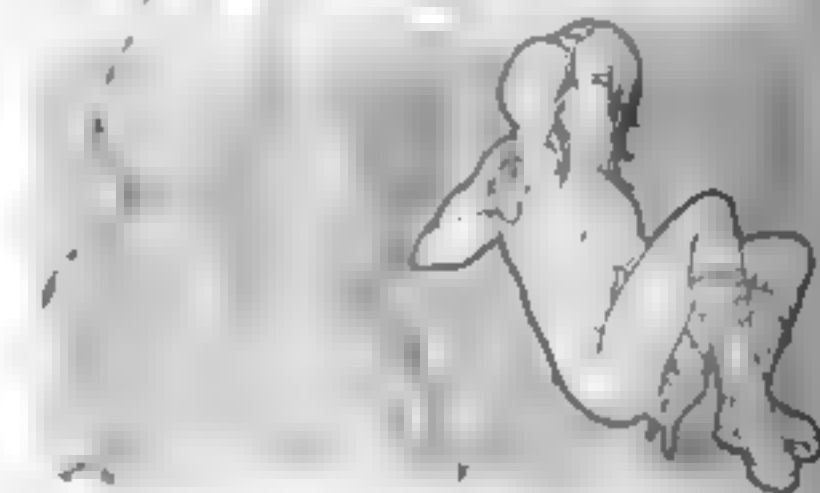
Aquí tenemos a la chica ideal, un cuerpo perfecto. Estatura media, estrogo, cintura estrecha, sepe, pechos grandes, brazos grandes, piernas torneadas y el cuerpo perfecto.





Encontramos también a la familia de los colibríes, una de esas especies que más que volar, se limitan a tener la cabeza girada a los lados. Hay que resaltar y destacar sus alas, sus grandes potentes mordidas, su rapidez y además anchas piernas aladas y patas que aumentan su imponente estatura.

Hay que tener en cuenta para todos los casos que el uso de las líneas de las ciudades debe ser una consecuencia natural de este tipo de movimiento. La idea de ser nómada y de moverse por las ciudades debe ser una consecuencia natural de este tipo de movimiento. Los gerentes con líneas de las ciudades deben ser una consecuencia natural de este tipo de movimiento. Los gerentes con líneas de las ciudades deben ser una consecuencia natural de este tipo de movimiento.

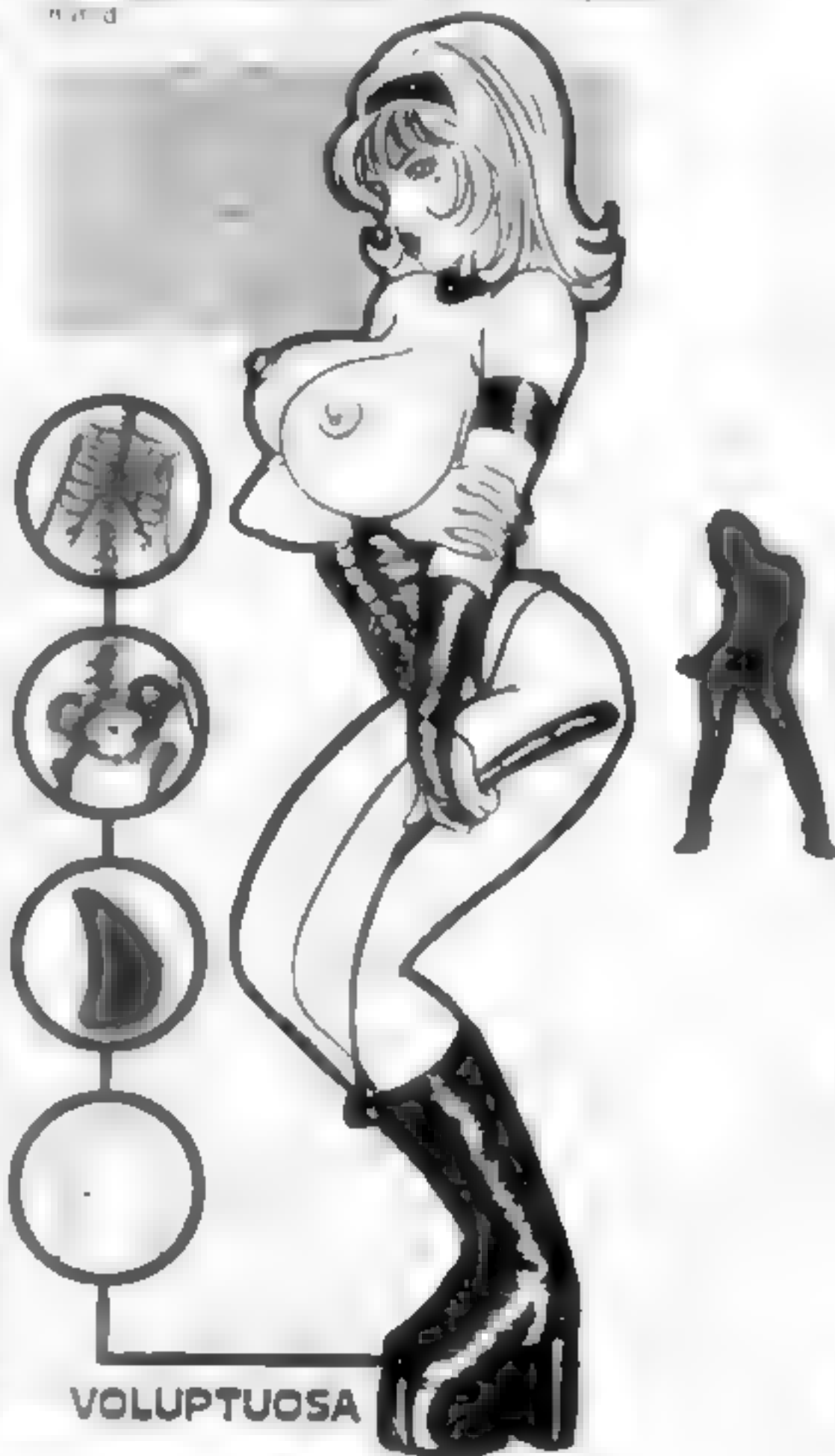


## ATLETICA

A black and white line drawing of a pregnant woman from the back, standing with her hands on her hips. To her right is a vertical column of four circles connected by a line. The top circle is labeled 'ROLLIZA' and contains a drawing of a ribcage. The second circle contains a drawing of a fetus in the womb. The third circle contains a drawing of a kidney. The bottom circle is empty.



1. A  
 2. A  
 3. A  
 4. A  
 5. A  
 6. A  
 7. A  
 8. A  
 9. A  
 10. A  
 11. A  
 12. A  
 13. A  
 14. A  
 15. A  
 16. A  
 17. A  
 18. A  
 19. A  
 20. A  
 21. A  
 22. A  
 23. A  
 24. A  
 25. A  
 26. A  
 27. A  
 28. A  
 29. A  
 30. A  
 31. A  
 32. A  
 33. A  
 34. A  
 35. A  
 36. A  
 37. A  
 38. A  
 39. A  
 40. A  
 41. A  
 42. A  
 43. A  
 44. A  
 45. A  
 46. A  
 47. A  
 48. A  
 49. A  
 50. A  
 51. A  
 52. A  
 53. A  
 54. A  
 55. A  
 56. A  
 57. A  
 58. A  
 59. A  
 60. A  
 61. A  
 62. A  
 63. A  
 64. A  
 65. A  
 66. A  
 67. A  
 68. A  
 69. A  
 70. A  
 71. A  
 72. A  
 73. A  
 74. A  
 75. A  
 76. A  
 77. A  
 78. A  
 79. A  
 80. A  
 81. A  
 82. A  
 83. A  
 84. A  
 85. A  
 86. A  
 87. A  
 88. A  
 89. A  
 90. A  
 91. A  
 92. A  
 93. A  
 94. A  
 95. A  
 96. A  
 97. A  
 98. A  
 99. A  
 100. A

[illegible]**VOLUPTUOSA**

## NO AL ARTE VACÍO

Hay quien dice por ahí que muchas de las corrientes artísticas actuales se han vuelto artificiosas porque los creadores que las integran van a dedicar un poco de su tiempo a observar la vida por el contrario se rodean de una gran cantidad de referencias realizadas por otros artistas por reglas, pinturas, fotografías, etcétera, para tomarlas como principal inspiración para su trabajo (por no decir que la única). Esta práctica es muy común entre los aspirantes a convertirse en ilustradores. Algo que quizás se debe a la naturaleza solitaria propia del dibujante. Sin embargo, es algo contra lo que se debe estar en constante lucha porque si bien es muy importante rodearse de la mayor cantidad de referencias posibles, esto no debe impedir el acercamiento a la perspectiva y riqueza que solo la vida misma puede ofrecerle al artista.

Ahora bien, si todo lo anterior lo analizamos desde el punto de vista del dibujo erótico, nos daremos cuenta de que resulta aún de mayor importancia aprender a cada uno de los detalles que la imagen y la vida nos puede ofrecer.

Solo ella nos puede dar las herramientas necesarias para alcanzar la comprensión empírica y orgánica de aspectos básicos como la profundidad, la perspectiva, el volumen y muchas otras cosas. Pero sobre todo podremos percibir la vitalidad y ritmo del movimiento que el cuerpo desnudo posee y que solo viéndolo en acción se puede entender por completo. Para esto habrá que ser muy prácticos y buscar el lugar más adecuado para poder mirar chicas al natural sin correr el riesgo de ser tachados de simples voyeurs, mirones lascivos o, lo que es peor, sucios morbosos.

## EL SÚPERO ARTISTA QUE VIENE CAMINANDO AL TABLE

Como solución a lo anterior hay diversas posibilidades. Por ejemplo, pedirle a nuestra chica en turno que nos pose desnuda a una amiga de gran confianza o hasta a una prima de mentalidad abierta. Claro que cuando esto no está al alcance



de nuestra mano, o si está, pero la inhibición no le permite a nuestras modelos elegidas entregarnos toda la plenitud de su anatomía, siempre podemos dar gracias al cielo que

existen los table dance. Los lugares repetidos de inspiración para el artista que quiere dedicar su tiempo al dibujo erótico.

En estos lugares, se puede apreciar mejor el funcionamiento de un cuerpo temen no en todo su esplendor y en las más diversas posiciones, que a final de cuentas es lo más importante, porque así lograremos entender

la mecánica del cuerpo vivo, la forma en que se mueven los músculos de las nalgas, piernas y demás partes, cómo se trata de proyectar erotismo y sensualidad todo para luego plasmar con el lápiz esta sensación de movimiento en cada una de nuestras ilustraciones, que se enriquezcan con la expresividad y organización que solo la vida misma puede ofrecer. Además, también podremos apreciar la forma en que la luz se refleja en la piel y de las texturas presentes. Por otro lado, el ritmo y habilidad de las chicas del tubo nos darán las referencias adecuadas para conseguir vietas con puntos de vistas inusuales o casi imposibles.

## QUE ENRIQUEZCA Y ENRIQUEZCAMOS

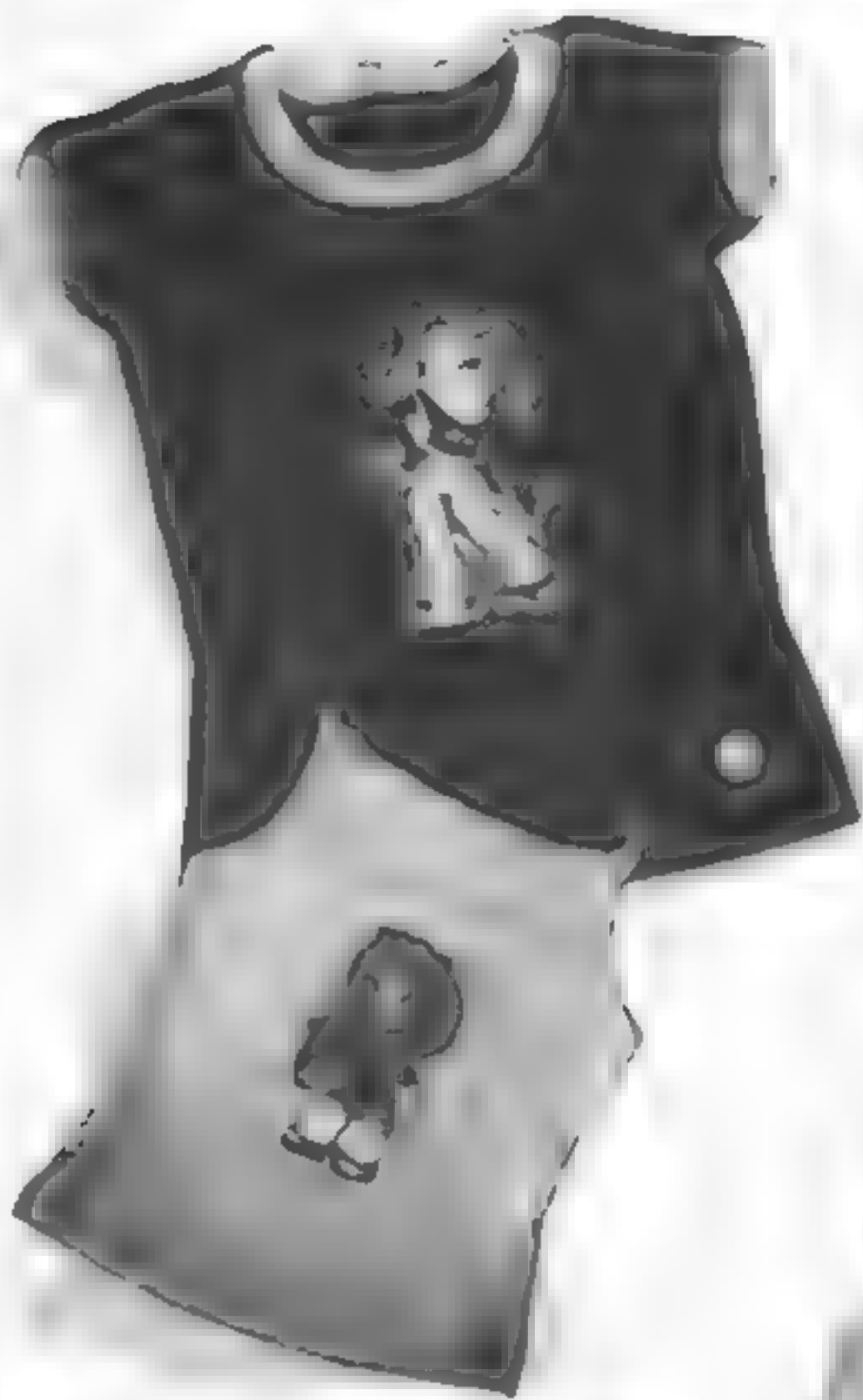
Es un hecho que si bien uno se puede basar en una fotografía a reproducir algo para luego poder reinterpretarlo con el lápiz, no debe despreciarse la posibilidad de obtener la sustancia que el movimiento orgánico vivo puede ofrecer. Recordemos que a final de cuentas todo tipo de expresión artística es un reflejo de

la vida y como tal su punto de partida principal es la realidad.

# Table Dance

Por Jesús Chavarría "Cinéphilus"

LA RIQUEZA DE LA VIDA REAL



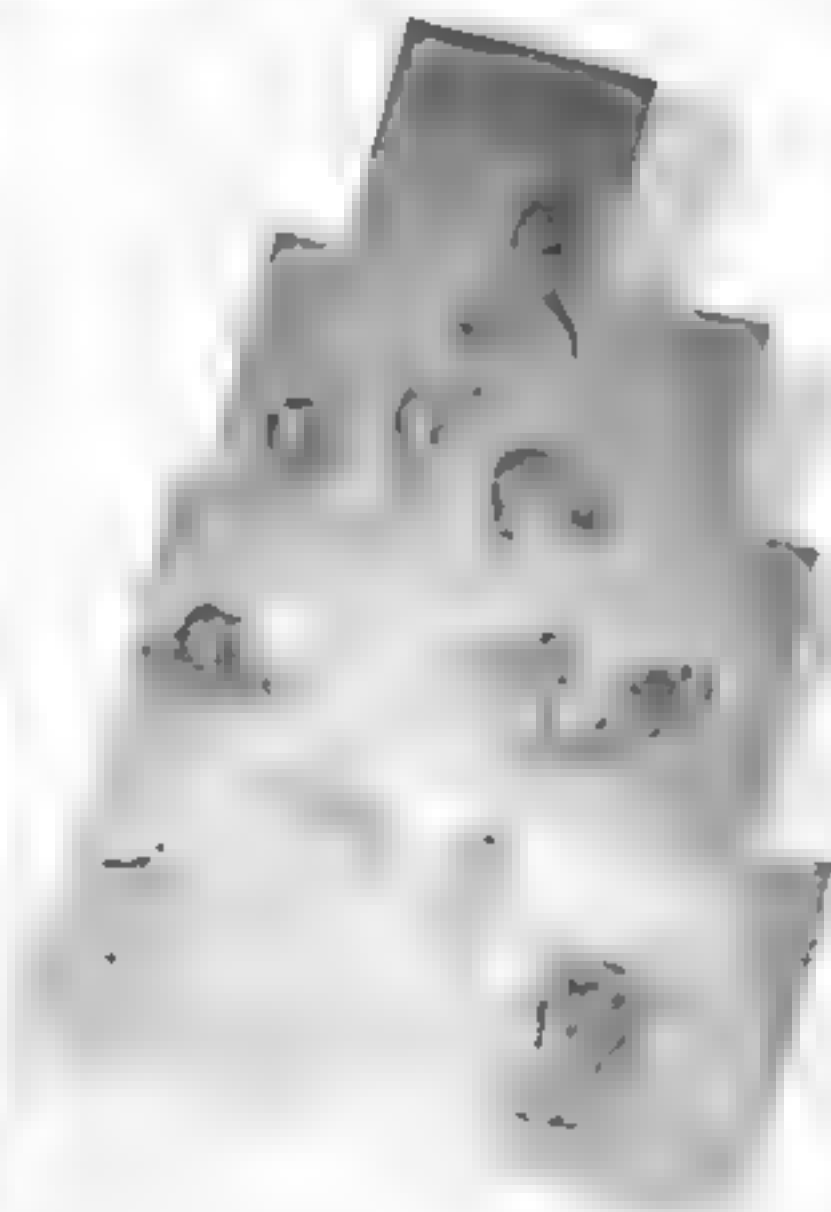
muchas veces nos esforzamos tanto en hacer un dibujo o una ilustración, que se olvida ser reconocida por nosotros mismos. Y qué mejor utilizándolo para algo bueno, no refiere a que tenga una calidad, y qué mejor que sea tu idea.

Cuando te encuentras un cumpleaños de alguien muy querido, y de plano no tienes dinero, realiza un dibujo que sea que le vaya a gustar o que sea relacionado con esa persona, y se lo regala. Como en este caso mi hermano es reportero, le hice un personaje emulando por él, y se lo imprimí en transfer en una playera; o simplemente, por darme gusto, me hice una playera con una zorra dingo, je.



¿Faltaban los tiempos, por qué no, así como que le hago a mi chava, pedidos del ilustrando lo que le escribe, creo que es mejor una carta con todo y "dibujitos" que una hoja simple llena de letras, sería una mejor manera de decirle a su chava (a) qué es lo que quieres, ¿no lo crees?

Honestamente, me da pena a decir que es lo que hacen con sus dibujos, lo que sea. No importa si lo usan como parvitos, dando valor a su trabajo, nos daría gusto saber qué hacen con sus ideas de este honesto.



**Y Tu, ¿Qué les haces?...**

Por Eden Zayuri



## MINAS AZULES

Para dibujar profesionalmente, es necesario tener los materiales adecuados, los cuales permitan realizar trabajos más limpios y de mejor calidad. Para bocetar, muchos profesionales prefieren trazar con minas de color azul, las cuales permiten dibujar de manera cómoda manteniendo la limpieza del papel. Su textura facilita trazar el dibujo definitivo a grafito o tinta sobre el boceto azul; y al digitalizarlo en formato bitmap, el color azul no es registrado, lo que da como resultado digitalizaciones más limpias y rápidas de trabajar. Vienen en diferentes presentaciones, la más común es la mina de 0.5 mm, aunque también se puede encontrar en minas de 0.7 mm, 2 mm y en lápices especiales. Debido a su material especial, las minas de 0.7 y 0.5 mm son algo frágiles, lo que obliga al artista a educar más su trazo para no romper la mina en cada trazo. El costo es alto y es complicado encontrarlas fuera de papelerías grandes, pero la búsqueda vale la pena. Si tienes la oportunidad de comprarlas y usarlas, no podrás dejar de usarlas.

**Costo aproximado:**  
de \$25 a \$200.<sup>00</sup>

**dependiendo de la presentación**



## MUÑECAS DE COMPAÑÍA

Somos muchos los aficionados a las muñecas, pero hay de muñecas a muñecas, las cuales son verdaderamente una joya. La empresa Orient Industry a través de su página <http://www.orientdoll.com/> distribuye las muñecas

sexuales más increíbles que puedas encontrar. Hay varios modelos, de tamaño real, de diferentes medidas y articuladas para que puedan adquirir la posición que mejor te guste. Son suaves, hermosas y fáciles de limpiar, con satisfacción garantizada por la empresa.

**Costo aproximado: desde \$60,000.<sup>00</sup>**



## JUEGO DE MUÑECAS

Con estos juguetitos, si vas a querer jugar

